SUPER 大戦略

取扱説明書

SEGA®

このたびは、メガドライブカートリッジ「SUPER 大戦略」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書と、別冊の兵器カタログをお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

ようこそ、シミュレーション・ウォーゲームの世界へ!

シミュレーション・ウォーゲーム。ヘックスと呼ばれる独特のマス目で行われるこのゲームが、コンピュータゲームとしてブームを呼んだのは今から5年ほど前のことだった。

その間にシミュレーション・ウォーゲームは様々な進化を繰り返してきた。最初は、ただの陣取りゲームみたいなものだったのが、しだいに、本格的な戦略・戦術を考えるようになってきた。そして今ここに、決定版ともいうべき「SUPER 大戦略」が、メガドライブのゲームソフトとして現れたのだ。

今、最も頭を熱くしてくれるゲーム、「SUPER 大戦略」!
これをキミに贈ろう!!

この取扱説明書の読み方について……。

●この取扱説明書は、入門編と基本編から構成されています。

●シミュレーションゲームなど見るのも初めて。「しみゅれーしょんげーむ?なんだそりゃ。」と言われる方はまず入門編から。

●「ミーハ、シミュレーションゲームのプロフェッショナル。シミュレーションならワタシにまっかせなさい!」とのたまう方は基本編からどうぞ。

それでは始めてみましょう。
LET'S PLAY SUPER STRATEGIC CONFRONTATION!

P. S.「この兵器は云々、この武器はあーたらこーたら、ヤッパリ鋼鉄の輝きは、ウフ・ウフフ……。」というアブナイ方はどーぞ遠慮なく最初から別冊の「兵器カタログ」をご覧ください。

C O N T E N T S

コマンド索引
コマンドを忘れた方へ――――4ページ

ゲームガイド
このゲームについて――――6ページ

第1部　入門編
とりあえず動かしてみよう――――7ページ

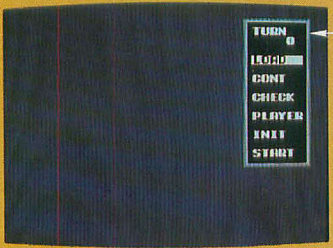
第2部　基本編
ルールを覚えて緻密な戦略――――27ページ

コマンド索引

このゲームは、コマンド（命令）を繰り返すことによって進みます。コマンドの使い方が分からなくなったときには、☞で指示されたページを見てください。

イニシャルコマンド

ゲームを始める前、ゲームの細かい設定を変更するときに使います。



TURN（☞31ページ）
LOAD（☞31ページ）
CONT（☞31ページ）
CHECK（☞32ページ）
PLAYER（☞33ページ）
INIT（☞35ページ）
START（☞36ページ）

行動コマンド

ユニットを動かすときに使います。

移動（☞39ページ）
攻撃（☞41ページ）
補給（☞49ページ）
合流（☞50ページ）
分散（☞50ページ）
武装（☞55ページ）
処分（☞56ページ）
行軍（☞56ページ）
性能（☞57ページ）
占領（☞48ページ）
工事（☞53ページ）

ユニット状態表（☞38ページ）

降車（☞45ページ）
爆撃（☞52ページ）
発進（☞45ページ）
搭載（☞45ページ）

各コマンドを実行するには、方向ボタンで行いたいコマンドを選び、Aボタンで決定します。(これを「選ぶ」といいます。)

全体命令コマンド

ユニットの生産や、状況を見るときに使います。

全補給 (☞59ページ)
部隊表 (☞61ページ)
全体図 (☞62ページ)
収入表 (☞62ページ)
耐久度 (☞63ページ)
生　産 (☞59ページ)
次部隊 (☞62ページ)
首　都 (☞62ページ)
状況表 (☞62ページ)
全移動 (☞63ページ)

フルマップ(☞20ページ)

オプションコマンド

ゲームの途中で、ゲームの仕様をかえたり、セーブやロードをするときに使います。

GAME SAVE (☞65ページ)
GAME LOAD (☞65ページ)
STOP (☞65ページ)
END (☞65ページ)
SPEED (☞66ページ)
SOUND (☞66ページ)
ALARM (☞66ページ)
PLAYER (☞67ページ)
OPERATION (☞67ページ)

ゲームの概略

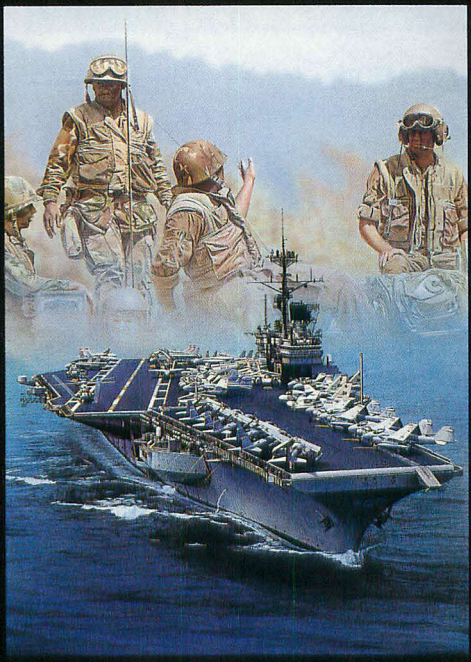
このゲームは、現代戦をモデルとしたシミュレーション・ウォーゲームです。あなたは、ある国家の全軍事力を操り、他の人間プレイヤーや、コンピュータプレイヤーと激戦を交えることになります。あなたは、自分の駒（ユニット）を有効に使い、襲いくる他の国家を撃破し、マップ全土を制圧してください。

「SUPER 大戦略・メガドライブ」の特徴

①プレイヤーは、コンピュータ、人間、あわせて最高４人まで遊べます。（人数はマップによって変化します。）
②戦場（マップ）は、64×64のマス目（ヘックス）に分かれており、それぞれ24種類の地形で構成されています。
③１人のプレイヤーがあつかう部隊（ユニット）の数は、最高で64部隊です。
④世界各国の主要兵器が120種類以上登場します。
⑤戦闘処理には迫力あるリアル・ファイティング・システムを採用しました。

ゲームの所要時間

ゲームにかかる時間はマップによって変わってきます。
短いもので２～３時間、大規模なものになると数十時間はかかるでしょう。もっとも、ゲームの途中でセーブしておくことができるので、それほど心配しなくてもだいじょうぶです。



入門編

まず、基本用語を覚えて、とにかく遊んでみよう。

SUB CONTENTS

●GAME'S OBJECT
ゲームの目的——8ページ

●CONTROL PAD
コントロールパッドの操作方法——9ページ

●LET'S PLAY GAME
とにかくゲームを始めてみよう——10ページ

●TECHNICAL TERM
基本用語——19ページ

Game's Object
ゲームの目的

1.ゲームの目的

自分以外の国をすべて征服することです。

2.国の征服

次の条件を満たすと、相手の国を征服したことになります。

(1) **相手国の首都を占領した場合。**
このとき、首都は自国の都市となり、他の相手国の領土もすべて自国のものとなります。

(2) **相手国のユニットを全滅させた場合。**
このとき、相手国は降伏し、その首都は自国の領土となりますが、他の領土は中立になります。

(3) **相手国の首都を爆撃により破壊した場合。**
このとき相手国は降伏し、その首都は「破壊された都市」となり、他の領土は中立になります。

3.ゲームの終了

このゲームでは、以下のときゲームが終了します。

(1) **1つの国が他のすべての国を征服したとき。**

(2) **コンピュータプレイヤーの国が、人間プレイヤーの国をすべて征服したとき。**(このとき、たとえコンピュータの国が2国以上残っていてもゲームは終了します。)

(3) **第200ターンが終了したとき。**(引き分けになります。)

コントロールパッドの操作方法

基本的なコントロールパッドの操作方法は、方向ボタンで選択し、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。

ただし、一度行動を終了してしまうとキャンセルはできません。また、コマンドのメニューウィンドウを出すときはCボタンを押してください。

スタートボタン
- タイトル画面……●イニシャルコマンドの表示
- ゲーム中……●フェイズの終了

方向ボタン……●カーソルの移動
●コマンドの選択

Aボタン……●行動コマンドの表示
●地形耐久度の表示
●入力決定

Bボタン……●キャンセル

Cボタン……
- 1回――フルマップの表示
- 2回――全体命令コマンドの表示
- 3回――オプションコマンドの表示

各コマンドの使い方は基本編をご覧ください

※この取扱説明書で「×××を選んでください。」と書いてあるときは、方向ボタンでカーソルを選びたい命令の上に移動させ、Aボタンを押して決定させてください。

初心者のための「SUPER大戦略」講座

初めてこのゲームをやるときに、まず問題となるのが操作のしかたです。このコーナーでは、実際にゲームをしながら操作方法や、ゲームの感覚を説明していきます。

とにかく電源ON!

ゲームを始めると、最初に航空母艦の画面が現れます。これをタイトル画面と呼びます。ここで、コントロールパッドのスタートボタンを押してください。タイトル画面が消え、イニシャルコマンドが表示されます。この画面をイニシャル画面と呼びます。

◀タイトル画面

ゲームを始める前には少しだけ準備が必要です。この準備をするのがイニシャルコマンドです。

では、準備にかかりましょう。

◀イニシャルコマンド

◀イニシャル画面

まずはマップのロードから。

最初に、戦場となるマップを呼び出します。

方向ボタンを操作してイニシャルコマンド上のカーソルを「LOAD」の上に移動させ、Aボタンを押してください。("方向ボタンでカーソルを移動させAボタンを押して決定すること"を、「選ぶ」といいます。この先、マニュアルで「選ぶ」と書かれていたときは同じように操作してください。)イニシャル画面に、ゲームの舞台となるマップ名が表示されました。

◀マップ名

この中から「FIRSTMAP」というマップ名を探し出し、これを選びます。

イニシャル画面の背景に、マップの全体図が表示されます。

◀イニシャル画面

イニシャルコマンドは、初期条件を見たり、初期設定を変更したりするものです。必ずしも全部のコマンドが必要というわけでもなく、このまま「START」コマンドを選び、ゲームを始めても構いません。「他に、どんな働きをするのか少しだけでも見てみたい。」という人はお読みください。

ここでは、プレイヤーについて見てみます。

イニシャルコマンドから「PLAYER」を選んでください。右のような表が現れます。「操作」の欄にUSERとかCOMとか、NOTとか書いてありますね。これは、誰が、どの国を指揮するかということです。USERは人間が(つまり今回はあなたが)ゲームに参加してBLUE国を指揮するということで、COMはコンピュータがRED国を指揮するということです。また2か所のNOTは、YELLOW国とGREEN国が戦いに参加しないということです。この「PLAYER」コマンドは国名、操作者、ゲーム中のBGMなどを変更できます。変更のやり方や、他のコマンドについては、少し慣れてから基本編を読んでください。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	PROT IT
RED	COM	BEGINER	A BOTTOM
GREEN	NOT	BEGINER	SPIRITS
YELLOW	NOT	BEGINER	SPLEND

(イニシャルコマンド ☞30ページ)

イニシャル画面にもどすときはBボタンを押してください。

では、そろそろ、ゲームを始めてみましょう。

イニシャルコマンドから「START」を選んでください。

舞台は戦場へ!

画面は一転して、六角形で埋められた地図に変わります。これは「ビューマップ」といい、この上でゲームが進行します。

この六角形のマスは、「ヘックス」といい、将棋でいえば将棋盤のマス目にあたります。

ここで方向ボタンを上下左右に押してみてください。真ん中にあった白いヘックスが方向ボタンの押した方向に移動します。これをヘックスカーソルといいます。

ところで、ビューマップの上には、兵器の形をしたマークがあります。これはユニットといい、将棋でいえば駒にあたります。ゲームは、このユニットを使って進めていきます。

◀ビューマップ

ヘックスカーソル

◀ユニット

「行動」ってなんだ?

では、実際にユニットを動かしてみましょう。

ゲームの進行はBLUE国から行われます。1回の自分の番にすべての自分のユニットを動かすことができます。(ユニットを動かすことを「行動」といいます。)

ふつうは、"①補給、②移動、③攻撃、④降車、⑤占領、⑥乗車、⑦生産"の順番に行動していきます。

何か行動をしてしまったユニットは補給ができないので、補給は最初にやっておきましょう。また、生産したユニットは、次の自分の番まで行動ができないので、最後に行う方がいいでしょう。

ただし、ゲームスタート直後は燃料も弾薬も満タンですから、補給をしなくてもだいじょうぶです。

補給をする場合は「全補給」を行うと便利です。これは、現在補給可能な、ユニットに全て補給をしてくれるコマンドです。

「全補給」を行うときは、まず、Cボタンを2回押してください。

すると画面に全体命令コマンドが表示されるので、そこから「全補給」を選んでください。あとは自動的に補給されます。

「移動」は「攻撃」や「占領」などと組み合わせて使えます。

ここでは、「攻撃」と組み合わせて使ってみましょう。

それでは、敵（RED軍）と最も戦闘が起こりそうな島の中央部に画面を移しておきましょう。

◀全体命令コマンド

Cボタンを1回押すと画面にマップの全体をうつす小さなマップ（全体図）が表示されます。

全体図の中の小さな赤い四角を方向ボタンで、島の中央付近に移動させてください。続いて、Aボタンを押すと、ビューマップに島の中央付近が表示されます。

◀全体図

赤い四角

攻撃するとき最も重要なのは"どの敵に対してどの部隊をぶつけるか"ということです。当然、敵の苦手とする兵器で攻撃するのが最も効率的です。

次は実際に攻撃を行ってみます。

レッスン1 攻撃開始!

まず、最も強力な地上兵器である戦車の「M1A1」を攻撃してみましょう。こちらにも「M1A1」はありますが、同じ物をぶつけても同じ様な被害を受けるだけです。戦車などに対し有利な戦いができるのは、対戦車攻撃ヘリの「AH-1S コブラ」です。

①まず、「AH-1S コブラ」の上にヘックスカーソルを移動してAボタンを押してください。
②ビューマップ上にコマンド（命令）が表示されましたね。この中から「移動」を選んでください。
③画面の色が変化して、移動できる場所はカラーのまま、移動できない場所は白黒で表示されます。
④敵の「M1A1」の隣までヘックスカーソルを移動させ、Aボタンを押してください。
⑤「AH-1S コブラ」が移動し、再びコマンド（命令）が表示されましたね。今度は「攻撃」を選んでください。
⑥搭載している武器が表示されます。戦車（装甲車両）に一番攻撃力のある「TOW ATM」を使ってみましょう。白いカーソルを「TOW ATM」に合わせ、Aボタンを押してください。
⑦攻撃したい敵にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。画面の右上には、カーソルの指している敵の名前が表示されます。
⑧自動的に戦闘が始まります。

レッスン2 ついに占領!!

次は、歩兵による建物の占領を行いましょう。
占領は重要です。都市や、工場を占領すれば軍事費や、工業力が入ってくるようになり、港や空港が手に入れば、艦船や飛行機の行動半径が広がるからです。

①まず空港の近くにいる「セントウコウヘイ」をヘックスカーソルで選んでください。
②次に空港の上に移動させてください。
（ここまでは、攻撃のときと同じです。）
③表示されたコマンドから「占領」を選んでください。
④空港の耐久度が減っていくのが表示されます。この耐久度が"0"になると占領されたことなり、自分の領地になります。1回では占領しきれないこともありますが、そのときは続けてもう1回、「占領」を行いましょう。
⑤「セントウコウヘイ」のすぐ近くの「ホヘイブタイ」は、すでに都市の上にいます。このときは「ホヘイブタイ」を選び、表示されたコマンドから「占領」を選んでください。

レッスン3 搭乗!!!

戦線が遠くなってしまったとき、移動の遅い歩兵ユニットなどを戦線まで輸送することができます。
（輸送することができるユニットも、されることができるユニットも決まっています。詳しくは基本編をご覧ください。）

まず首都の付近に画面を移動してみましょう。

ここで、簡単に首都の付近に画面を戻す方法があります。

Cボタンを2回押し、全体命令コマンドを表示してください。

この中から「首都」というコマンドを選んでください。ビューマップが首都の付近に変わりましたね。

◀全体命令コマンド

全体命令	
合補給	生産
部隊表	次部隊
全体図	首都
収入表	状況表
耐久度	全移動

首都の右下に「セントウコウヘイ」が見えます。これをすぐ上にいるヘリコプター「UH-1イロコイ」に載せてみましょう。

①まず、「セントウコウヘイ」をヘックスカーソルで選んでください。

②行動コマンドが現れたら「移動」を選んでください。

③ヘックスカーソルを「UH-1イロコイ」の上に移動させ、Aボタンを押します。

④「セントウコウヘイ」が「UH-1イロコイ」のいるヘックスまで移動し、再び行動コマンドが現れます。今度は「搭載」を選んでください。

⑦「セントウコウヘイ」が「UH-1イロコイ」に搭載されると「UH-1イロコイ」のユニットマークの左上には■印がつきました。これは、"ユニットを搭載中"という意味です。

▲ユニットマーク

転ばぬ先の生産は大事

ユニットが全部行動し終わったと思ったら、最後は生産です。敵と味方の状況をみさだめて生産することが大事です。

①生産できるところは限られています。首都と、首都から5ヘックス以内の建物（建物とは、首都、都市、工場、港、空港の総称です。）でしか生産できません。

このマップで生産できる場所と兵器

- 首都および、その周り1ヘックス――地上部隊ユニット
- 工場――歩兵・戦闘工兵を除いた地上部隊ユニット
- 空港――航空機・ヘリコプターユニット

②では、首都の上に戦車を造ってみます。まず、首都の上にヘックスカーソルを移動させ、そこでCボタンを2回押してください。

③画面に全体命令コマンドが表示されますので、ここから「生産」を選んでください。画面に「生産メニュー」が現れます。

ここから、「M1A1」を選びます。

④続いて何台生産するかを入力します。

ここでは10台生産しておきましょう。ユニットはなるべく10機単位で生産しておいたほうがよいでしょう。これは、攻撃や防御に有利だからです。

スタートボタンで次の人に

一通り動かし終わったら、次のプレイヤーに順番をまわしましょう。(今回はコンピュータが次のプレイヤーです。)

まず、スタートボタンを押してください。

自分の番を終えるかどうかを確認してきます。

もうこれ以上動かさないと思うなら、「実行」を選んでください。次のプレイヤーの番になります。

まだ動かし忘れていたものがあれば、「中止」を選んでください。自分の番にもどります。

後は、キミの実力次第

これで、だいたいの動かし方は、説明しました。

この他にも、この「SUPER大戦略」には「工事」「爆撃」など、コマンドがたくさんあります。これらは、もう少しこのゲームに慣れてから使った方がいいでしょう。

まずは、このマップで勝利をおさめられるようになってからです。

このマップで簡単に勝てるようになったら、他のマップに挑戦してみましょう。この「FIRSTMAP」にはなかった、いろいろな要素が入っています。まず、基本編を読んでもっと詳しいルールや、コマンドを覚えてから始めてください。

後は、あなたのウデとウンしだいです。

それでは、再びゲームスタート!

Technical Term
基本用語

「SUPER大戦略」は、シミュレーションゲームのため、少し独特な用語を使っています。決して難しいものではないので、覚えておいてください。

基本用語として覚えてほしいのは下の9種類の用語です。

1.フェイズ――1つの国が作戦・行動を行う順番のことです。 ☞19ページ

2.ターン――作戦・行動順番が、各国プレイヤーを一巡することです。 ☞19ページ

3.マップ――将棋に例えれば、将棋盤にあたります。 ☞20ページ

4.ヘックス――将棋盤のマス目にあたります。 ☞21ページ

5.ユニット――将棋で言えば、駒のことです。 ☞22ページ

6.地形――ヘックスに描かれた地形です。攻撃、移動に影響を与えます。 ☞23ページ

7.座標――マップの位置を表す番地のようなものです。 ☞26ページ

8.軍事費――駒を作るのにかかるお金のことです。 ☞26ページ

9.工業力――良い駒を作る為の技術力のことです。 ☞26ページ

1.フェイズ

マップ上のそれぞれの国は、青・赤・緑・黄の順に作戦行動する順番がまわってきます。プレイヤーは自分の国の番のときだけ、生産や、移動、攻撃などの行動ができます。

ある国に作戦行動の順番がまわってきたときから、次の国に順番をまわすまでの間を『フェイズ』と呼びます。

2.ターン

青から黄色まで、マップ上のすべての国のフェイズが終了して、一巡するまでを『ターン』と呼びます。

3.マップ

ゲームの舞台となる戦場を「マップ」と呼びます。

■ビューマップ

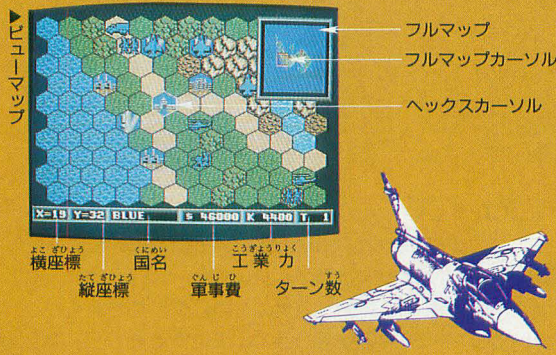
ゲームの基本画面です。この画面上で主な行動を行います。

Ⓐボタン

- ユニットのいない建物、橋の上にカーソルをあわせて押すと「耐久度表（☞63ページ）」が現れます。
- 行動前のユニットにカーソルをあわせて押すと「行動コマンド＋ユニット状態表（☞38ページ）」が現れます。
- 行動済のユニットにカーソルをあわせて押すと「基本性能表＋ユニット状態表（☞38ページ）」が現れます。

Ⓒボタン

- 1回押すと「フルマップ（☞20ページ）」が現れます。
- 2回押すと「全体命令コマンド（☞58ページ）」が現れます。
- 3回押すと「オプションコマンド（☞64ページ）」が現れます。



■フルマップ

ビューマップで、Cボタンを1回押すと現れます。戦場全体を表示します。フルマップカーソルを方向ボタンで動かし、Aボタンで決定するとフルマップカーソルで囲まれた地域がビューマップに表示されます。

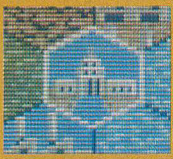
■H. Qマップ(全体図)

フルマップをさらに拡大して戦場全体を表示します。全体命令コマンドで、「全体図」を選ぶと現れます。

赤色の点は、建物(☞23ページ)を表しています。

4.ヘックス

聞きなれない言葉ですが、ビューマップを構成している六角形のマスのことを「ヘックス」と呼びます。



ユニットはこのヘックスに置かれます。また、それぞれのヘックスには地形が描かれその地形によって、ユニットの移動や戦闘に影響を与えます。(地形☞23ページ)

ヘックスについて

ヘックスは、ウォーゲームで使う戦場を区切る手法として考案されたものです。ヘックスが考え出されるまでは正方形のマス目で区切っていたのですが、これでは斜めの移動と縦横の移動で距離的な差が出てしまうという欠点がありました。この欠点を無くしたのがヘックスです。

5.ユニット

マップ上でそれぞれの国が操る駒（部隊）を「ユニット」と呼びます。ユニットは兵器や兵員の集団を表しており、同じ種類で構成されています。

ユニットは、種類によって移動や攻撃に様々な特徴を持っています。基本的には、地上ユニット、航空ユニット、艦船ユニットに大別され、１つのユニットは、通常10機（人）で構成されています。ただし、大型航空機（B，Cユニット）は６機、艦船・鉄道ユニットは１機で構成されています。

各ユニットの詳しい特徴は、兵器カタログをご覧ください。

■地上ユニット

地上を移動する兵器、および歩兵などのユニットです。

Pユニット：地上ユニットの中心的存在。戦車ユニット。
R(r) ユニット：航空機への攻撃を主にする、対空車両ユニット。
Sユニット：戦車の補佐をして地上攻撃をする、装甲車両ユニット。
Mユニット：兵員を輸送し攻撃力もある、兵員輸送車両ユニット。
U(u) ユニット：離れた距離から地上を攻撃できる、自走砲ユニット。
Qユニット：主に搭載されて移動する、火砲ユニット。
Tユニット：補給車や工作部隊など、非装甲車両ユニット。
Iユニット：占領を行う、歩兵のユニット。
Eユニット：鉄道上を高速で移動できる、鉄道ユニット。

■航空ユニット

飛行能力を持つ飛行機、ヘリコプターなどのユニットです。

Fユニット：航空ユニットへの攻撃力に優れている、戦闘機ユニット。
Vユニット：地上から補給できる、VTOL（垂直離着陸機）ユニット。
Aユニット：地上ユニットへの攻撃力に優れている、攻撃機ユニット。
Hユニット：対地攻撃、輸送などを行う、ヘリコプターユニット。
Bユニット：地形（建造物など）に対して爆撃する爆撃機ユニット。
Cユニット：輸送や、空中給油などを行う、支援機ユニット。

■艦船ユニット

海を舞台に行動するユニットです。

Dユニット：巡洋艦や、空母、揚陸艦など、水上艦艇ユニット。

6.地形

ヘックスに描かれている地形は全部で24種類あり、建物とその他の地形に分けることができます。

それぞれの地形に応じて、ユニットの攻撃、防御、移動に影響を与えます。また、爆撃によって、建物・橋・鉄道・道路は、色や、形が変わり「破壊された地形」になります。

建物

その国の色と同じ色で表示されています。どの国の領土でもない場合は「中立」となり、水色で表示されます。

▶首都

1つの国に1つしかない最も重要なところです。
首都を「占領」されるとその国は征服されたことになり、負けとなります。
また首都からは、その耐久度の分だけ軍事費と工業力が得られます。

▶都市

国の経済源。耐久度の分だけ軍事費が得られます。

▶破壊された都市

▶工場

技術力の自安となる工業力を耐久度の分だけ与えてくれます。

▶破壊された工場

▶空港

航空ユニットを耐久度に関係なく「補給」が行えます。

▶破壊された空港

▶港

艦船ユニットを耐久度に関係なく「補給・修理」できます。

▶破壊された港

その他の地形

▲道路

▲破壊された道路

▲橋

▲破壊された橋

▲要塞

▲鉄道

▲破壊された鉄道

▲平地

▲砂漠

▲荒地

▲森林

▲湿地

▲山岳

▲川

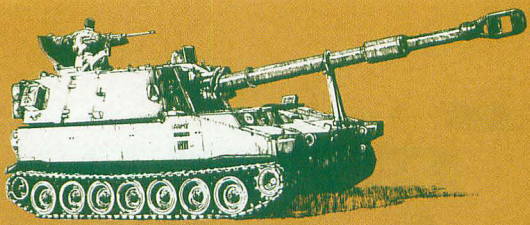
▲海

地形特性 一覧表

ゲームの舞台となる地形の特性を表した一覧表です。

占領――●は、その地形がIユニットで占領できることを示しています。
補給――その地形で補給をできるユニットです。
（地―地上ユニット、空―航空ユニット、艦―艦船ユニット）
生産――その地形で生産ができるユニットです。
（地―地上ユニット、空―航空ユニット、艦―艦船ユニット）
※工場で生産できるのは、兵員（Iユニット）を除いた地上ユニットのみです。

地形 / 特性	首都	都市	工場	空港	港	破壊された都市	破壊された工場	破壊された空港	破壊された港	道路
占領	●	●	●	●	●	―	―	―	―	―
補給	地	地	―	空	艦	―	―	―	―	―
生産	地	地	※地	空	艦	―	―	―	―	―
地形効果	50	40	15	10	20	45	20	15	25	0
航空機	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタピラ・通	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
キャタピラ・浮	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
キャタピラ・潜	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
キャタピラ・両	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
タイヤ・通	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
タイヤ・浮	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
砲	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
歩兵	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
鉄道	1	1	1	1	1	―	―	―	―	―
艦船	―	―	―	―	2	―	―	―	2	―



地形効果―道路や平地より、森林や要塞にいた方が敵の攻撃を受けにくいに決まっています。これを地形効果と呼び、この数値はユニットの防御力に加えられ、それがユニットの今いるところでの防御力となります。

―兵器の移動パターン名

その地形を移動するときに消費する移動力。

(兵器の移動パターン名は、兵器カタログ4ページ参照)

橋	鉄道	破壊された道路	破壊された橋	破壊された鉄道	平地	砂漠	荒地	森林	湿地	山岳	海	川	要塞
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
0	5	0	0	5	5	5	15	30	0	50	0	0	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	—	2	1	2	3	2	3	—	—	—	2
1	1	2	—	2	1	2	3	2	2	—	—	3	2
1	1	2	—	2	1	2	3	2	3	—	—	5	2
1	1	2	3	2	1	2	3	2	2	—	3	3	2
1	1	3	—	2	2	3	4	3	—	—	—	—	2
1	1	3	—	2	2	3	4	3	4	—	—	3	2
1	1	1	—	1	1	1	1	1	—	—	—	—	1
1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	—	2	1
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—

7.座標

ヘックスカーソルが、今マップのどこにあるのか、表しているのが、座標です。座標は、マップの左上が0で、右と下に向かって、63まであります。

縦方向は「Y＝○」、横方向は「X＝○」と表示されます。

8.軍事費

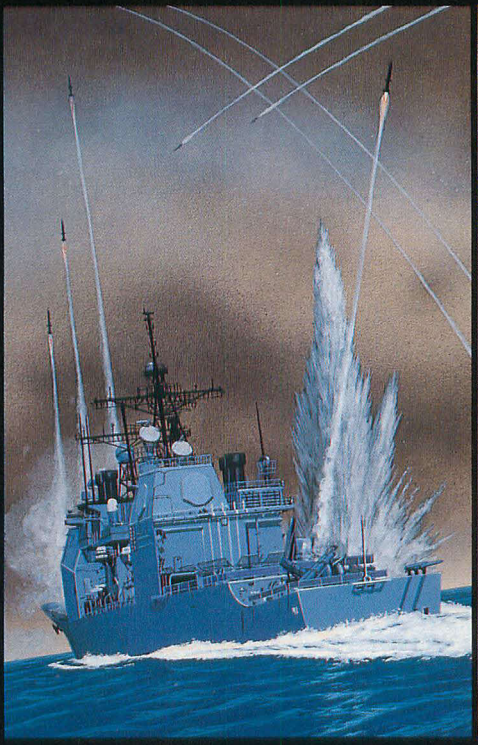
ユニットを生産したり、武器や燃料などを補給するときに使うお金のことです。

軍事費は、各国のフェイズの一番最初に、自国の都市から自動的に入ってきます。金額は、その国の持つ都市の数や耐久度によって変化します。また、使わなかった軍事費は次のターンに繰り越されます。

9.工業力

ユニットは、お金がいくらあっても技術力がなくては生産できません。この技術力にあたるのが工業力です。

工業力は、フェイズの一番最初に自国の工場から自動的に入ってきます。工業力は、持っている工場数や工場の耐久度によって変化します。また、使わなかった工業力を次のターンに繰り越すことはできません。



基本編

コマンドの使い方を覚えて、緻密に戦略を立てよう。

SUB CONTENTS

ゲームのルールと進行の手順——28ページ
イニシャルコマンド——30ページ
行動コマンド——37ページ
全体命令コマンド——58ページ
オプションコマンド——64ページ

ゲームのルールと進行の手順

「SUPER 大戦略」では、「ターン」を繰り返すことにより、ゲームが進行していきます。1ターンの間に1度ずつ、各プレイヤーの順番が回ってきます。これを「フェイズ」と呼びます。プレイヤーは自分のフェイズのときにだけ、自分のユニットを生産したり行動させたりすることができます。

すべての国のフェイズを1度ずつ行うと1ターンが終了し、次のターンに入ります。

1.基本ルール

行動には、いくつか基本的なルールがあります。

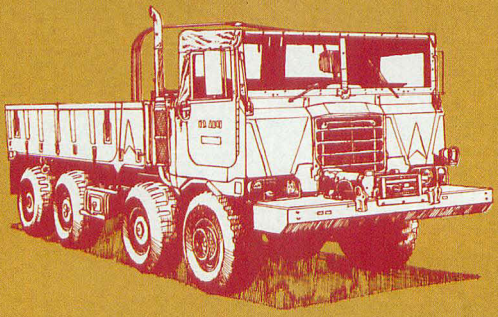
⑴どのユニットから行動するかはプレイヤーの自由です。またすべてのユニットを動かさなくてもかまいません。

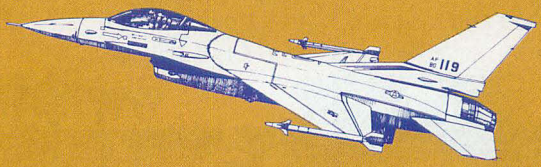
⑵そのフェイズで生産したユニットは、次の自分のフェイズから行動できます。

⑶「決定、攻撃、占領、搭載、降車、合流、分散、工事、爆撃」のいずれかを終了したユニットは、そのフェイズでは、それ以上行動できません。(行動が終了したユニットには、"E"のマークが横に現れます。)

⑷移動により敵ユニットに隣接した場合、移動はそこで終了します。ただし、敵ユニットを攻撃できる武器を持つ場合は、攻撃をすることができます。

⑸「補給、発進、武装、行軍、性能」を行った場合、そのユニットはさらに他の行動をすることができます。





2.ターンの内容

1つのターンはBLUE,RED,GREEN,YELLOWの順番で進み、各フェイズ全部が終了したら1ターンが終わったことになり、次のターンに進みます。プレイヤーが「NOT」の国のフェイズは、自動的に通過します。

3.プレイヤーフェイズ

(1)各フェイズの開始時にそれぞれの国の軍事費、工業力が自動的に計算されます。また、航空母艦、ヘリ空母に搭載されているユニットは、自動的に補給されます。

(2)各フェイズでは次の事が行えます。

●ユニットの生産

指定された場所に自国のユニットを生産できます。

●ユニットの行動

行動には以下のものがあります。

決定、移動、攻撃、補給、占領、搭載、降車、発進
合流、分散、武装、工事、爆撃、行軍、性能

●その他の命令

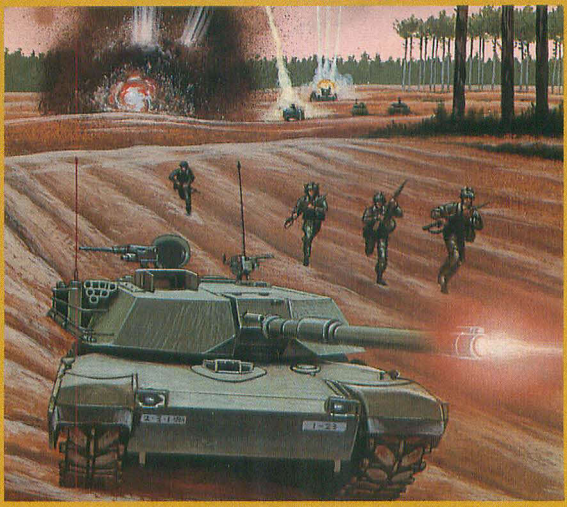
セーブ、ロードなど。

(3)全ユニットが、行動を行う必要はありません。

自分が必要な行動をすべて終えたと思ったら、スタートボタンを押してください。ここで、確認のためのウィンドウが現れますので、このままフェイズを終えていい場合は、「実行」を選び、Aボタンを押します。もし、まだ行動をするのなら「中止」を選び、Aボタンを押してください。

イニシャルコマンド

“どの国がどういったメンバーでゲームをするか”とか、“どのマップで遊ぶか”などといった条件を設定します。



■イニシャルコマンドの使い方

1. タイトル画面のときにCボタンを1回押します。
2. イニシャルコマンドが表示されるので、方向ボタンとAボタンで選んでください。

◀イニシャル画面

LOAD　：マップを選びます。
CONT　：以前にセーブをしたゲームを呼び出します。
CHECK　：選んだマップの状態を表示します。
PLAYER　：プレイヤーをコンピューターにするか、人間にするかを決めます。
INIT　：初期条件を変更します。
START　：ゲームを開始します。

1.LOAD

このコマンドはマップデータ（戦場）を選択するものです。

■操作方法

◀マップリスト

マップ名

◀全体図

⑴LOADを選ぶとマップリストが表示されます。

⑵呼び出したいマップを選んでください。

⑶マップが読み込まれると画面にマップの全体図が表示された、イニシャル画面に変わります。

2.CONT

以前にセーブしたゲームを読み込みます。

■操作方法

⑴イニシャルコマンドで「CONT」を選びます。

⑵前回「SAVE」したときのマップとそのデータを読み込みます。

⑶マップが読み込まれると画面にマップの全体図が表示され、イニシャルコマンドの出ているタイトル画面になります。

◀全体図

※イニシャルコマンドの「TURN」は、前回セーブしたときのターン数を表示しています。
「LOAD」で新たにマップを呼び出したときの「TURN」数は"0"となります。

3.CHECK

読み込んだマップの勢力状況が表示されます。

■操作方法

(1)イニシャルコマンドで「CHECK」を選ぶと「初期予算表」が表示されます。

初期予算表

※最初のターンに使える軍事費と工業力が表示されます。

名前	軍事費	工業力
BLUE	30000$	3000K
RED	10000$	2500K
GREEN	10000$	2000K
YELLOW	15000$	3000K

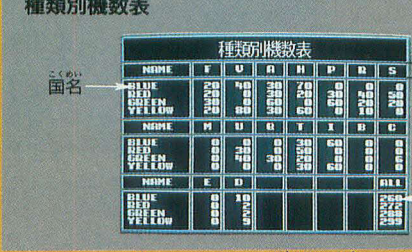
プレイヤー名　軍事費予算　工業力予算

(2)続いてAボタンを押すと画面が「領土比率表」に変わります。

領土比率表

(3)さらにAボタンを押すと「種類別機数表」が表示されます。

種類別機数表



(4)Bボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

4.PLAYER（プレイヤー）

プレイヤーについての各種条件の変更を行います。

■操作方法

イニシャルコマンドからPLAYERを選ぶと画面に下のようなウィンドウが現れます。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	PROT IT
RED	COM	BEGINER	A BOTTOM
GREEN	NOT	BEGINER	SPIRITS
YELLOW	NOT	BEGINER	SPLEND

国名　プレイヤー　生産種別　サウンド

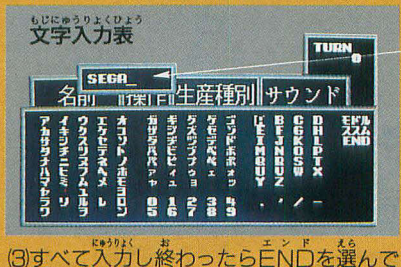
以下の変更が行えます。
- ●国名を変更する。
- ●プレイヤーを変更する。
- ●サウンド（BGM）を変更する。

※（生産種別 ☞36ページ）

●国名を変更する

(1)方向ボタンで変更したい国名にカーソルを動かし、Aボタンを押してください。「文字入力表」が表示されます。

(2)文字にカーソルをあわせ、Aボタンで入力していきます。



変更した国名
8文字まで入力できます。

(3)すべて入力し終わったらENDを選んでください。また、入力中にBボタンを押すと入力を中止し、ウィンドウにもどります。

●プレイヤーを変更する

(1)ウィンドウが表示された最初の状態では、4ヵ国の1つが「USER」、その他が「COM」、または「NOT」になっています。

名前	操作	生産
BLUE	USER	BEGIN
RED	COM	BEGIN
GREEN	NOT	BEGIN
YELLOW	NOT	BEGIN

USER：人間プレイヤーが担当します。
COM　：コンピュータプレイヤーが担当します。
NOT　：この戦いには参加しません。

(2)変更したい国の「プレイヤー」を選び、Aボタンを押すとプレイヤーが「USER」→「COM」→「NOT」と変化します。(「USER」または「COM」だった国を「NOT」にしたとき、領土は「中立」となります。)
ただし、最初から「NOT」だった国は変化しません。

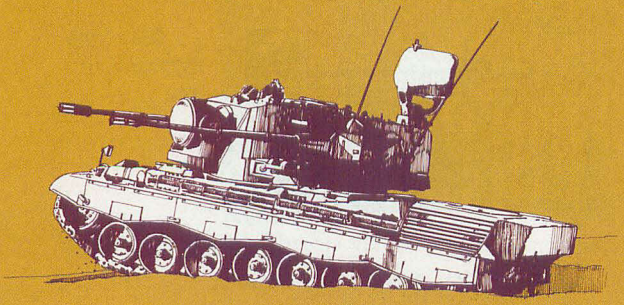
●サウンド（BGM）を変更する。

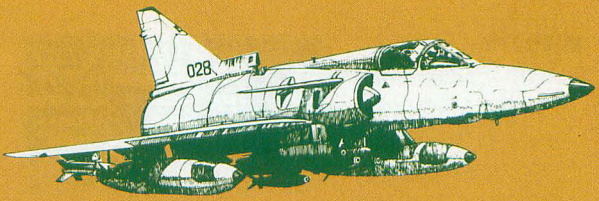
このゲームでは7曲のBGMがあり、参加する国ごとに1曲ずつ選べます。

(1)BGMを変更したいときは、その国の「サウンド」を選び、Aボタンを押すごとに、順に曲名が変わります。

●変更が終わったら、Bボタンを押してください。

ウィンドウが消え、イニシャル画面にもどります。

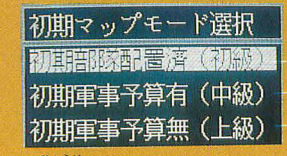




5.INIT

ゲームの難易度を変更します。(ただし、「CONT」を選び、ゲームの続きを読み込んだ場合は変更できません。)

(1)INITを選んでAボタンを押すと画面にウィンドウが現れます。



(2)表示された3つのモードから1つを選んでAボタンを押してください。

①初期部隊配置済（初級）
各マップには最初からいくつかの部隊が配置され、ある程度の軍事費と工業力が与えられています。あえてモードの変更をしないでゲームを始めた場合は、これが選ばれます。

②初期軍事予算有（中級）
初期配置されているユニットをすべて取り除いたモードです。最初から生産が重要になります。

③初期軍事予算無（上級）
初期配置がないだけでなく、軍事費や工業力も首都と、持っている都市や工場の分しか入りません。

(3)「初期軍事予算有」か「初期軍事予算無」を選ぶと、生産種別の変更ができます。

■操作方法

(1)変更したい国の生産種別を選びAボタンを押すと生産できる兵器のタイプが変更されます。目的のタイプになるまで押してください。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	COM	USA	PROT IT
RED	COM	USSR	A BOTTOM
GREEN	USER	NATO	SPIRITS
YELLOW	COM	WARSZAWA	SPLEND

国名　プレイヤー　生産種別　サウンド

(2)生産種別は全部で12種類です。

USA：アメリカ	WGERMAN：西ドイツ
BRITAIN：イギリス	FRANCE：フランス
ISRAEL：イスラエル	JAPAN：日本
CHINA：中国	USSR：ソ連
WARSZAWA：ワルシャワ条約機構	EAST：東側諸国
NATO：北大西洋条約機構	BEGINNER:初心者用

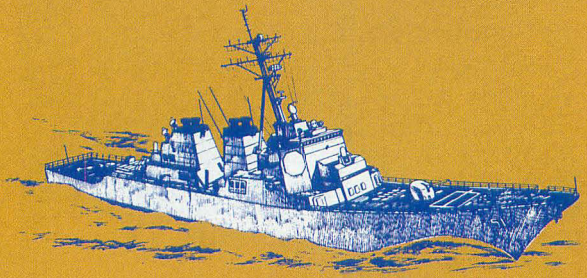
(3)変更が終わったら、Bボタンを押してください。
イニシャル画面にもどります。

6.START

選んだマップ、ゲームデータでゲームを始めます。

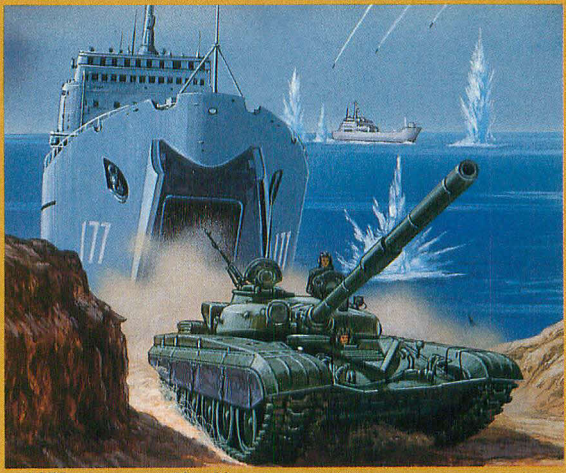
■操作方法

(1)STARTを選んでAボタンを押すとゲームが始まります。
(「マップ」、または「ゲームデータ」を読み込んでいないとゲームを始めることはできません。)



行動コマンド

行動コマンドは自分のフェイズで自分のユニットを動かすときに使います。



■行動コマンドの使い方

(1)移動させようとするユニットの上にヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

(2)左側に行動コマンドが、右側にユニット状態表が表示されます。行動コマンドを方向ボタンとAボタンで選んでください。

行動コマンド　ユニット状態表

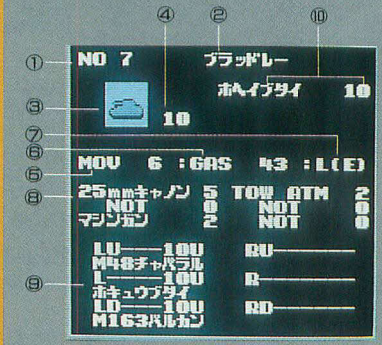
移動	(☞39ページ)	占領	(☞48ページ)	工事	(☞53ページ)
攻撃	(☞41ページ)	補給	(☞49ページ)	武装	(☞55ページ)
搭載	(☞45ページ)	合流	(☞50ページ)	処分	(☞56ページ)
降車	(☞45ページ)	分散	(☞50ページ)	行軍	(☞56ページ)
発進	(☞45ページ)	爆撃	(☞52ページ)	性能	(☞57ページ)

●発進、補給、性能、武装、以外の行動を行うとユニットは行動終了となり、ユニットシンボルマークの右下に"E"のマークがつきます。

●行動済のユニットに、ヘックスカーソルを合わせAボタンを押すと、行動コマンドは出ずにユニット状態表が表示されます。さらに何かボタンを押すと「基本性能表」（☞57ページ）が表示されます。

●行動コマンドは「移動、攻撃、補給、搭載、降車、発進、合流、分散、武装、工事、爆撃、行軍、占領、処分、性能」の15種類ありますが、ユニットによってできる行動とできない行動があります。

ユニット状態表



①ユニット番号
部隊表でのそのユニットの通し番号

②兵器名

③兵器マーク
マップ上での兵器のマーク

④ユニットの機数

⑤移動力

⑥燃料残量

⑦ユニットの経験値

⑧搭載兵器と残弾数

⑨隣接ヘックス表示——隣接ヘックスにいるユニットの名前と機数を表示

⑩搭載ユニット名とその機数

1.移動

ユニットをマップ上で動かすことを「移動」といいます。

■操作方法

⑴行動コマンドから移動を選びます。

⑵「行動コマンド」「ユニット状態表」の表示が消えてビューマップが現れます。このとき移動できるヘックスをカラーのままで、移動できないヘックスを白黒で表示します。

⑶ヘックスカーソルを移動させたいヘックスに動かし、Aボタンを押します。

航空機など移動距離の長いものを動かすときはCボタンを押しフルマップを出して、大まかな移動先のビューマップを出すと便利です。

⑷ユニットが、選んだヘックスに移動します。目的の移動先までくると再び行動コマンドが表示されます。移動だけのときは「決定」を、他に何か行動を行いたいときは、そのコマンドを選んでください。

⑸「決定」を押すと、そのユニットは行動終了となります。行動済のユニットはユニットシンボルマークの横に、「E」のマークがつきます。

▼移動できる範囲

移動先

◀ユニットシンボルマーク

移動のルール

●移動について

⑴移動では、ヘックスに入るたびに、その地形に定められた移動力を消費します。つまり、あるユニットが1回のフェイズに移動できるヘックス数は、ユニットが通過する地形によって変化します。(地形 ☞23ページ)

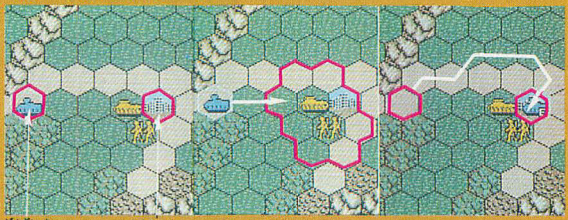
(例－1)移動コスト

移動力8の装甲車は、道路だと移動コストが1なので8ヘックス移動できますが、森林だと3、平地だと2、移動コストがかかるので右の様にしか移動できません。

⑵ユニットはその移動力を越えて移動できません。また、その移動力をすべて使う必要はありませんが、残った移動力を次のターンに持ち越すことはできません。

⑶敵のいるヘックスに入ったり、通過したりはできません。敵ユニットに隣接したヘックスへ入ったユニットは、そこで、移動を中止します。

(例－2)移動パターン



現在地　目的地

都市の上に移動するには……。

敵の隣のヘックスを通り抜けることはできない。

敵を避けて、まわりこめば1ターンで移動できた。

⑷味方のユニットの上を通過することはできますが、移動終了時に味方のユニットと同じヘックスにいることはできません。(「搭載」を除く ☞45ページ)

⑸ユニットは、進入不可能な地形には入れません。(☞24ページ)

●燃料の消費

(1)各ユニットは燃料を消費することによって移動します。
移動力を「1」使うと、燃料も「1」消費します。

(2)残りの燃料が移動力より少なくなったとき、移動力は残りの燃料の量と同じになります。

(3)航空ユニットの例外

●航空ユニットは、まったく移動しなくても空中を飛行しているために移動力の半分（小数点以下は四捨五入）の燃料を消費します。これを最低燃料消費量といいます。
ただし、自国の空港にいるか、搭載されているものは燃料を消費しません。

（例－3）－燃料消費量

移動力15の航空ユニットが3移動力分、移動したとき

15÷2＝7.5➔四捨五入➔8（最低燃料消費量）

移動力15の航空ユニット10移動力分、移動したとき➔10

●航空ユニットは、燃料がなくなるとターン終了時に「墜落」します。墜落したユニットが、他のユニットを搭載していた場合、搭載されていたユニットもいっしょに失われます。

2.攻撃

自国のユニットで敵のユニットを攻撃することです。
攻撃には、隣接した敵を攻撃する「直接攻撃」と、2ヘックス以上離れた敵を攻撃する「間接攻撃」とがあります。

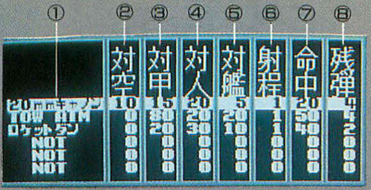
■操作方法

(1)行動コマンドから「攻撃」を選びます。

(2)「武器選択表」が表示されます。

武器選択表

搭載している兵器とその性能、残弾数が表示されます。



①搭載武器名
②対空力――航空ユニットへの攻撃力
③対装甲力――装甲を持つ地上（P,R,S,M,U）ユニットへの攻撃力
④対非装甲力―非装甲の地上（r,u,Q,T,I,E）ユニットへの攻撃力
⑤対艦力――水上艦艇（D）ユニットへの攻撃力
⑥射程――攻撃できる範囲（ヘックス数）
⑦命中
直接攻撃（射程1）：値が大きい方から攻撃を開始する
間接攻撃（射程2以上）：目的ヘックスへの命中率（%）
⑧残弾数

⑶カーソルを使用する武器に合わせ、Aボタンを押します。
⑷どの敵を攻撃するかを決定します。攻撃できる敵ユニットの上にヘックスカーソルが移動し、ユニットの名前などが画面に表示されます。

▲①を攻撃

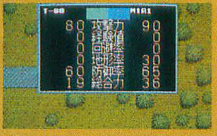
⑸攻撃したいユニットの上でAボタンを押してください。戦闘が始まります。戦闘はリアルファイティングシーンで表示されます。

①ユニット（兵器）名
②X（縦）座標
③Y（横）座標
④攻撃成功率
⑤機数

リアルファイティングシーン

防御側

攻撃側



※総合力：攻撃の成功する確率（攻撃成功率）
⑹戦闘の終了したユニットは、行動済となります。

攻撃のルール

●攻撃について

⑴攻撃は、1ユニット対1ユニットで行われます。2つ以上攻撃できる目標があっても、1つしか選べません。

⑵移動したユニットは間接攻撃ができません。

⑶「攻撃成功率」は、ユニットの中の1機が1回攻撃して敵の破壊に成功する確率です。これは自分のユニットと敵ユニットの「攻撃力」「防御力」「地形効果」「経験値」などによって変化します。

攻撃力――その武器の持つ威力。

防御力――その兵器の損害から回避する力。

地形効果――この数字が大きいほど攻撃を受けたときの損害が出にくくなります。(☞24ページ)

経験値――経験値の高いユニットは攻撃のときは、攻撃が成功しやすく、防御のときは損害が出にくくなります。

「攻撃成功率」(%)＝

(「攻撃力」＋自分の「経験値」－敵の「経験値」÷2)

×(100－敵の「防御力」)

×(100－敵の「地形効果」)

⑷各兵器には、攻撃回数というのがあります。これは、攻撃のときに、その武器が何回敵を攻撃するかを定めたものです。つまり、これが「2」だと1機の攻撃で2機の敵を破壊する可能性もあるのです。(☞兵器カタログ4ページ)

⑸敵ユニットに対して「攻撃成功率」が0となる武器では攻撃しても破壊することはできません。また残弾数が0の武器は攻撃に使用できません。

⑹経験値は、戦闘に生き残るごとに、また、敵ユニットを撃破するごとに上がります。

●直接攻撃

⑴隣接する敵ユニットに攻撃をする方法です。

⑵直接攻撃を行える武器は、射程が「1」のものだけです。このとき防御側は反撃を行えます。

⑶「移動」などと組み合わせて使うことができます。

⑷直接攻撃のときの「命中」値この数値の高い方から先に攻撃を開始します。数値が同じ場合は、同時に攻撃を始めます。

▼直接攻撃のできる場所

①攻撃できる
②攻撃できない

●間接攻撃

⑴2ヘックス以上離れた敵に攻撃できます。ただし、隣接した敵ユニットには攻撃できません。

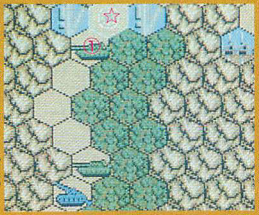
⑵間接攻撃を行える武器は、射程が「2」以上のものです。このとき防御側は反撃できず、一方的に攻撃を受けます。

⑶間接攻撃は「移動」の後には行うことができません。

⑷間接攻撃のときの「命中」値は、その目標となっているユニットに当たる確率です。もし、外した場合はその目標となっているヘックスの周囲6ヘックスのどれかに命中します。そこにユニットがいた場合は、敵味方の区別なく攻撃されます。

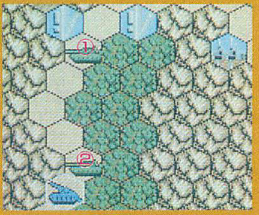
⑸間接攻撃は距離が遠いほど命中しづらくなります。

▶間接攻撃が外れた場合



①攻撃目標
☆攻撃が外れたときの着弾点

▶間接攻撃のできる場所



①攻撃できる
②攻撃できない

3.輸送(搭載・降車・発進)

輸送は、移動力の低いユニットを運んだり、移動できない地形を越えて運ぶときなどに行われます。

「搭載」でユニットを載せ、目的地まで移動させて「降車」または「発進」でユニットを降ろします。(降車を行った場合、輸送していたユニットは援護射撃が行えます。)

輸送可能ユニット

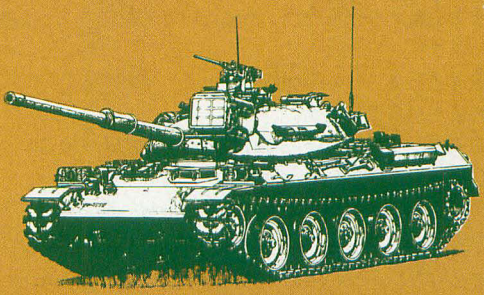
「基本性能表」(☞57ページ)の搭載の欄に、その輸送ユニットが搭載できるユニットの数とタイプが表示されています。

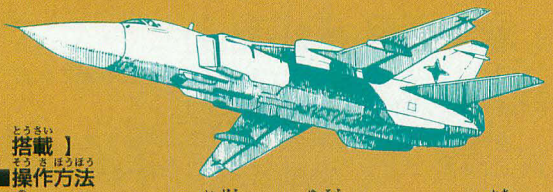
▼搭載可能ユニット数

搭載	兵員 1	車両 0	ヘリ 0
	火砲 0	航空機 0	

「兵員」　:「I」タイプユニット
「車両」　:「P, R, S, M, U, T」タイプユニット
「火砲」　:「Q」タイプユニット
「ヘリ」　:「H, V」タイプユニット
「航空機」:「F, A」タイプユニットの一部
(航空機に関しては「兵器カタログ」を参照してください)

〈例〉
「兵員2，車両0，ヘリ0，火砲1，航空機0」の場合、火砲ユニットならば1、兵員ユニットならば2、搭載できます。ただし火砲ユニットを1搭載したあとで兵員ユニットを1搭載することはできます。





【搭載】

■操作方法

(1)載せたいユニットを移動させ、輸送するユニットに重ねます。

(2)輸送するユニットの上までくると、行動コマンドが表示されますので、「搭載」を選んでください。ユニットは輸送ユニットに搭載されます。

(3)搭載をしたユニットも、させたユニットも「行動済」になります。また、搭載をするときは載りたいユニットの上まで移動しなくてはならないので、このコマンドは移動の後で選んでください。

搭載のルール

(1)「山」「川」「海」「破壊された橋」の上ではユニットを搭載できません。

(2)ヘリコプターは「平地」「道路」「砂漠」「建物」のヘックスにいなければ、ユニットを搭載することができません。

(3)輸送機は「空港」（自国、他国に関係なく）でのみ、他のユニットを搭載することができます。

(4)揚陸艦は「港」（自国、他国に関係なく）と「橋」でのみ、他のユニットを搭載することができます。

(5)航空母艦・ヘリ空母は、どこにいても航空ユニットを搭載できます。

(6)輸送するユニットの機数によって、搭載できるユニットの機数が制限されます。

通常は輸送ユニットの機数と同じ機数以下のユニットしか搭載できません。

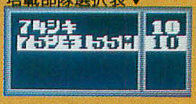
ただし、1ユニットの最大機数が6機の輸送機ユニットは自分の倍の機数まで搭載できます。また、艦艇ユニットは自分の機数（耐久力）に関係なく搭載できます。

【降車】

■操作方法

(1)行動コマンドから「降車」を選びます。
（1ユニットのみ搭載している場合はそのままですが、2ユニット以上が搭載されている場合は「搭載部隊選択表」が表示されますので、どのユニットを降ろすのか選びます。）

搭載部隊選択表▼



(2)次にどのヘックスに降ろすか選択します。降ろすことができるのは、隣接している6つのヘックスです。
降ろしたいヘックスを選んでください。
（降ろしたくない場合は、Bボタンを押してください。再び、「搭載部隊選択表」が表示されます。）

(3)まだ、ユニットが搭載されていて、降ろしたいユニットがあるときは、(1)から(2)までを繰り返してください。

(4)全部の部隊を降ろすと、降ろしたユニットも降ろされたユニットも共に「行動済」となります。
（ただし、降車したときに、今まで輸送してきたユニットに敵が隣接していると援護射撃が行えます。やり方は、通常の直接攻撃と同じです。）

降車のルール

(1)降車は輸送しているユニットの周り6ヘックスにできます。

(2)降車するユニットは、山岳、海に降りることはできません。

(3)降車するユニットが通常の移動のときに入れない地形にも降車できません。

(4)ヘリコプターは、「平地」「道路」「砂漠」「建物」にいなければ、ユニットを降車することができません。

(5)輸送機は「空港」（自国、他国に関係なく）にいなければユニットを降車できません。

(6)降車したユニットは「行動済」となり、そのフェイズは何もできません。

(7)降車の後で、輸送してきたユニットは援護射撃が行える場合があります。

【発進】

■操作方法

⑴行動コマンドから「発進」を選びます。

⑵2ユニット以上搭載されている場合「搭載部隊選択表」が表示されますので、どのユニットを発進させるか選びます。

⑶発進したユニットは、通常の「移動」と同様に操作します。
（発進を中止したい場合は、Bボタンを押してください。再び、「搭載部隊選択表」が表示されます。）

⑷まだユニットが搭載されていて、他にも発進したいユニットがあるときは、⑴から⑶までを繰り返してください。

⑸発進したユニットが「行動済」となっても、輸送してきたユニットは行動可能な状態のままです。

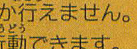
発進のルール

⑴「発進」は、輸送中のユニットの移動前にしか行えません。

⑵発進したユニットは、通常と同様に自由に行動できます。

⑶発進させたユニットも、通常と同様に自由に行動できます。

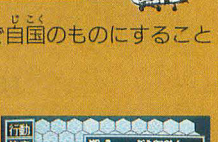
4.占領



他国の「建物」は、占領することで自国のものにすることができます。

■操作方法

⑴占領したい場所にIタイプユニット（ホヘイブタイ、セントウコウヘイ）を移動させます。☞



⑵行動コマンドから「占領」を選びます。

⑶建物の耐久度が低下します。耐久度が「0」になったらその建物は占領され、自国の建物となります。

占領のルール

⑴占領を行えるのは、Iタイプのユニットだけです。

⑵占領された直後の耐久度は「20」になります。

5.補給

戦いで消費した武器の弾薬、燃料は補給することができます。また、鉄道・艦船ユニットは修理をすることができます。

■操作方法

(1)行動コマンドから「補給」を選びます。
(2)自動的に補給が行われます。

※このコマンドは、「移動」の前にしか行えません。
※一度に全ユニットに補給を行いたいときは、「全補給」のコマンドがあります。(☞59ページ)

補給のルール

●一度の補給で、燃料・弾薬は完全に補給されます

艦船、および鉄道ユニットの場合、補給と同時に修理が行われます。修理は、1ターンに耐久力が「2」ずつ回復します。なお元の耐久力を越えることはありません。

●補給に使う軍事費、工業力

燃料を補給すると補給した分だけ軍事費が減ります。弾薬を補給するとその分だけ工業力が減ります。また修理は、修理した耐久力の分だけ軍事費と工業力が減ります。
もし、軍事費、工業力が足りない場合は、できる範囲での可能なかぎりの補給が行われます。

●補給を行える場所

地上ユニット――「首都」「都市」「補給車の隣接ヘックス」
航空ユニット――「空港」「補給機の隣接ヘックス」

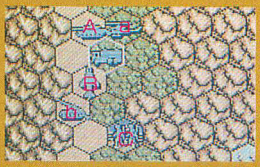
※ヘリコプター（Hタイプ）とVTOL機（Vタイプ）は、補給車の隣接ヘックスでも補給できます。
（ただし、地形による制限があります。）

艦船ユニット――「港」

(例)－補給可能地点

補給可能――A，B，C

補給不可能――a，b



●補給車

⑴補給車では、武器と燃料が補給できます。

⑵補給車で補給を受けられるユニットは、地上ユニットと、V・Hタイプの航空ユニットです。ただし、補給車同志で補給はできません。

⑶地上ユニットの場合、「海」「川」「山岳」の上にいると補給されません。

⑷V・Hタイプユニットの場合、「海」「川」「山岳」「荒地」「森林」「橋」「破壊された橋」「湿地」「要塞」の上にいると補給されません。

●補給機

⑴補給機で補給できるのは燃料だけです。

⑵補給機で補給を受けられるユニットは、H(ヘリコプター)タイプを除いた航空ユニットです。ただし、補給機同志で補給はできません。

⑶地形には影響されません。

6.合流・分散

機数の低下したユニットを合わせて強くするのが合流です。逆にユニット数が不足したときに、増やすためユニットを分けるのが分散です。

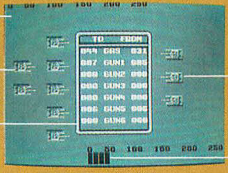
■操作方法

【合流】

1.合流したいユニットの隣のヘックスに移動し、行動コマンドから「合流」を選びます。

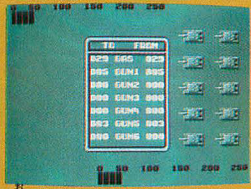
2.合流できる部隊名が表示されますので、合流したい部隊を方向ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

3.合流画面が表示されます。



4.方向ボタンでユニットを移動させます。
5.合流が終了したらAボタンを押してください。
ユニットは、合流した方も、された方も「行動終了」になります。

【分散】
1.行動コマンドの分散を選びます。
2.どの方向に分散するかを、方向ボタンで選びAボタンで決定します。
(分散したい場所を指定するとき、そこに入るための移動力が残ってない場合や、移動できない地形への分散はできません。他のユニットがいるヘックスへも分散できません。)
3.分散画面が表示されます。
4.右側にユニットが、機数分現れます。左側は、まだ何も表示されていません。
5.方向ボタンでユニットを移動させます。



6.分散が終了したらAボタンを押してください。
7.分散した方も、された方も「行動終了」になります。

合流・分散のルール

1.合流を行うと燃料・弾薬数・経験値は平均化されます。
2.分散して新にできたユニットは、元のユニットと同じ燃料・弾薬数・経験値を持っています。
3.ユニットの機数を、最大機数を越えて合流を行うことはできません。
4.違う兵器のユニット同士を合流させることはできません。
5.合流・分散コマンドは移動前・移動後のどちらでも使えますが、使ったあとは合流した側もされた側も(分散の場合は両方の部隊とも)「行動終了」になります。
6.搭載中のユニットは、合流・分散できません。
7.最大数が1機のユニット(艦船・鉄道ユニット)は、合流・分散ができません。

7.爆　撃

爆撃は、地形を破壊します。
（ユニットを破壊するときは「攻撃」（☞41ページ）を使います。）

■操作方法

⑴行動コマンドから「爆撃」を選びます。
⑵ユニットが、現在いる地形に対して爆撃を行います。
※「建物」や「橋」を爆撃した場合、耐久度が低下し、これが「0」になると破壊されます。
（「破壊された地形」となります。）

◀爆撃シーン

※「道路」「要塞」「鉄道」には、耐久度がありません。
爆撃が成功すると、「道路」「鉄道」は「破壊された地形」に、「要塞」は撤去され「平地」へと変わります。
破壊できる確率は、爆撃機の機数、経験値などによって変わってきます。

爆撃のルール

⑴爆撃は「Bバクダン」でしか行えません。「Bバクダン」は、通常の「攻撃」には使えません。
⑵爆撃できるのは「建物」と「道路」「橋」「要塞」「鉄道」のみです。
⑶爆撃は、移動した後でも行うことができます。
（このとき、目的のヘックスに他のユニットが入っていた場合、そこに移動できないため爆撃は不可能となります。）

8.工　事

「工事」は、工作部隊によってのみ行われます。
「工事」の種類には以下のものがあります。

工事内容／費用	
建物建築工事	1000
トーチカ設置	400
トーチカ撤去	100
鉄道設置	600
鉄道撤去	100
橋修復工事	300
道路修復工事	100
建物修復工事	500

建物の耐久度を上げます。
平地に要塞を設置します。
要塞を撤去し、平地にもどします。
平地、道路に鉄道を敷設します。
鉄道を撤去し「破壊された鉄道」にします。
「破壊された橋」を修復します。
「破壊された道路」を修復します。
「破壊された建物」を修復します。
（このとき、建物の耐久度は50になります。）

■操作方法

このコマンドは移動の前にしか使えません。工事は、橋を修復するときだけ隣接ヘックスから行い、その他はそのヘックス上で行います。

⑴行動コマンドから「工事」を選びます。
⑵「工事内容ウィンドウ」が表示されますので、行いたい工事を選んでください。
⑶工事の終了した工作部隊ユニットは、行動済となります。

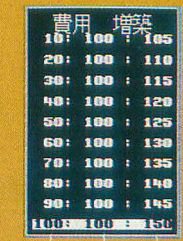
〈各工事の方法〉

●建物増築工事

建物（首都、都市、空港、港）の耐久度を上げます。

■操作方法

⑴「工事内容」から「建物増築工事」を選びます。
⑵「増築表」が表示されますので、どれだけ増築するのか選んでください。
①使用する軍事費
②増築する建物の現在の耐久力
③工事によって上昇する耐久力
⑶工事が行われ、建物の耐久力が増加されます。



●トーチカ設置・撤去

要塞（地形効果40）を設置、および撤去をします。

■操作方法

〈設置〉

⑴「工事内容」から「トーチカ設置」を選びます。

⑵今いるヘックスに要塞が現れます。

〈撤去〉

⑴要塞の上で「トーチカ撤去」を選んでください。

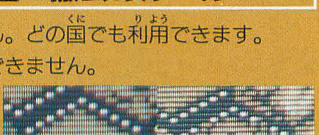
⑵要塞が撤去され、「平地」となります。

トーチカ設置・撤去のルール

⑴要塞に国籍はありません。どの国でも利用できます。

⑵要塞は平地にしか設置できません。

●鉄道の設置・撤去



平地・道路に「鉄道」を設置することができます。

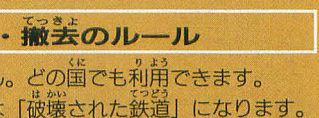
鉄道はEタイプユニットの移動に使われます。

鉄道設置・撤去のルール

⑴鉄道に国籍はありません。どの国でも利用できます。

⑵鉄道を撤去すると地形は「破壊された鉄道」になります。

●修復



破壊された、建物、道路、橋を修復することができます。

建物・道路・橋修復のルール

⑴修復は、橋を修復するときだけ隣接ヘックスから行い、その他はそのヘックス上で行います。

⑵修復された建物の耐久度は「50」となり、国籍は修理した部隊のものとなります。

9.武装

一部の兵器ユニットは、局面にあわせて武器を装備することができます。

■操作方法

(1)武器が補給できる場所に、ユニットを移動しておきます。
(2)行動コマンドから「武装」を選びます。
(3)「武装交換表」が表示されます。

武装交換表

①	② 対空	③ 対甲	④ 対人	⑤ 対艦	⑥ 射程	⑦ 命中	⑧ P1	⑨ P2	⑩ P3	⑪ P4
Mk83バクダン	0	50	60	30	1	10	4	0	2	0
ハープーンASM	0	0	0	60	6	80	0	0	0	0
サイドワインダー	70	0	0	0	1	60	2	0	2	2
スパロー	60	0	0	0	1	90	0	0	0	5
20mmバルカン	65	10	20	5	1	20	4	0	5	5
タンク	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0

①搭載武器名
②対空力――航空ユニットへの攻撃力
③対装甲力――装甲を持つ地上ユニット（P,R,S,M,U）への攻撃力
④対非装甲力―非装甲の地上ユニット（r,u,Q,T,I,E）への攻撃力
⑤対艦力――水上艦艇ユニット（D）への攻撃力
⑥射程――攻撃できる範囲（ヘックス数）
⑦命中
直接攻撃（射程1）：値が大きい方から攻撃を開始する
間接攻撃（射程2以上）：目的ヘックスへの命中率（%）
⑧～⑪武器パックの種類(P1～P6)――その武器装備での搭載弾数

(4)カーソルを、装備したい武器パックにあわせてAボタンを押します。パックは6種類（P1～P6）あり、表示されていないパックはスクロールして現れます。
(5)選んだ武器パックが装備され、同時に「補給」もされます。「武装」を実行した後も他のコマンドは実行できます。

武装のルール

⑴武装交換をするためには、ユニットが「補給」を受けられる場所にいなくてはなりません。
⑵武器パックは6種類ありますが、生産された状態では「P1」にセットされています。
⑶武装交換をすると、今までの装備と、新しく付けた装備との価格差だけ工業力を使います。(安い武器パックを付けると、価格差分、工業力が増えます。)
⑷武装交換をすると、それ以降、弾薬の補給は変更したパックによって行われます。

10.処分

いらなくなったユニットを取り除くとき使います。例えば、燃料切れになって動けなくなったユニットの処分や、64ユニットいっぱいまでユニットがあり、いらないユニットを処分したいときなどに使います。

■操作方法

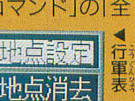
⑴行動コマンドの「処分」を選びます。
⑵本当に処分してよいか確認してきます。処分する場合は、「実行」を、しない場合は「中止」を選び、Aボタンを押してください。

処分のルール

⑴処分はユニット単位で行われます。ユニットの一部の機数だけを取り除くことはできません。

11.行軍

戦線が首都から遠ざかると、兵器を戦線まで移動させるのに相当な手間とターン数を必要とします。決まった目的地に向け最短距離を計算し、自動的に移動してくれる便利なコマンドがこれです。このコマンドは、「全体命令コマンド」の「全移動」といっしょに使います。



◀行軍表

■操作方法

⑴行動コマンドから「行軍」を選びます。

⑵「行軍表」が表示されます。

【移動目標を設定するとき】

①「移動目標地点設定」を選びます。

②そのユニットが、いま持っている燃料で移動できる範囲をカラーで、移動不可能な場所を白黒で表示します。

③ヘックスカーソルを移動目標に合わせAボタンを押します。

④目標までの使用燃料が表示されます。これでよければ、Aボタンを押してください。

【移動目標を取り消したいとき】

①「移動目標地点消去」を選びます。
これで、移動目標が取り消されます。

【移動目標の確認をしたいとき】

①「移動目標地点確認」を選びます。

②ヘックスカーソルが目標地点まで移動します。

③移動目標地点に移動させるには「全移動」コマンドを使ってください。（☞63ページ）

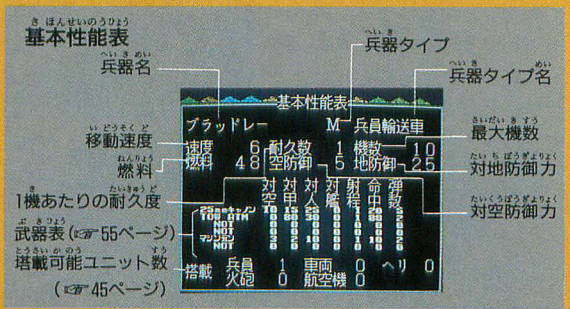
12.性能

兵器の生産されたときの基本性能を表示します。

■操作方法

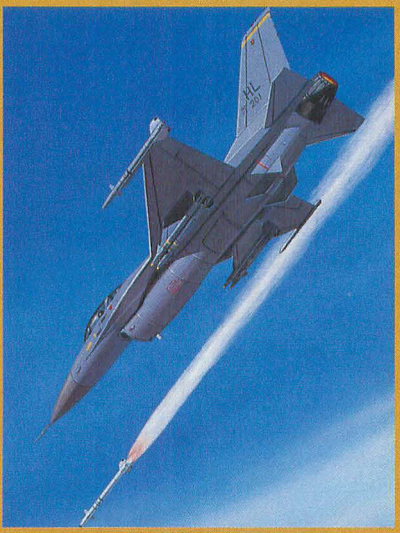
⑴行動コマンドから「性能」を選ぶと基本性能表が表示されます。

⑵A～□ボタンを押すと行動コマンドにもどります。



全体命令コマンド

「生産」以外の全体命令コマンドは、使わなくともゲームを進行できます。ただし、非常に便利なものが多いので、覚えておくといいでしょう。



■全体命令コマンドの使い方

1. ビュー画面上でCボタンを2回押してください。
2. 画面に全体命令コマンド表が現れますので、方向ボタンとAボタンで選んでください。

全体命令コマンドの種類

全補給 (☞59ページ)
生産 (☞59ページ)
部隊表 (☞61ページ)
次部隊 (☞62ページ)
全体図 (☞62ページ)
首都 (☞62ページ)
収入表 (☞62ページ)
状況表 (☞62ページ)
耐久度 (☞63ページ)
全移動 (☞63ページ)

全補給

補給可能な状態にある全ユニットを自動的に補給させます。

■操作方法

(1)全体命令コマンドから「全補給」を選びます。

(2)補給された部隊は画面に「ユニット状態表」(☞38ページ)を表示します。

生産

ユニットは生産という形でマップ上に登場します。

生産のルール

1.生産は、自分のフェイズならいつでも行えます。

2.生産場所

ユニットの種類によって生産できる場所が違います。

●地上ユニット

地上ユニットは首都と、首都に隣接した6ヘックス、および首都から5ヘックス以内の自国の都市と工場で生産できます。ただし、1タイプのユニットは工場では生産できません。また、首都の隣接ヘックスが山岳、破壊された橋、川、海の場合、そこではユニットを生産できません。

●航空ユニット

航空ユニットは、首都から5ヘックス以内の自国の空港で生産できます。

●艦船ユニット

艦船ユニットは、首都から5ヘックス以内の自国の港で生産できます。

3.生産の制限

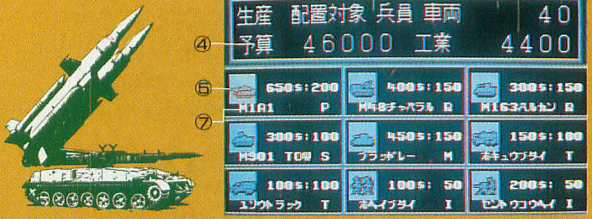
- 1国で生産できるユニットの数は64ユニットまでです。
- すでにユニットのいるヘックスには生産できません。
- 生産したユニットは次のターンから行動できます。

〈生産の例〉

①の都市ではユニットを生産できません
②では地上ユニットを生産できます。
③は山岳のためユニットを生産できません。
④の空港では航空ユニットを生産できます。
⑤の工場ではⅠユニットを除いた地上ユニットを生産できます。
⑥の空港は首都に隣接しているので、地上ユニットと航空ユニットの両方が生産できます。

■操作方法

(1)生産したい場所にヘックスカーソルを移動し、全体命令コマンドから生産を選びます。
(2)兵器生産表が表示されるので、生産したい兵器を方向ボタンで選び、Aボタンを押します。



①現在の地形で生産できるユニット
②現在、生産できるユニット数
③現在の工業力④現在の軍事費⑤ユニットシンボルマーク
⑥ユニットを定数機分（一般航空機・地上兵器:10／大型航空機:6／艦船・鉄道:1）生産するのに必要な軍事費と工業力（軍事費$:工業力）
⑦兵器名　⑧ユニットタイプ（☞22ページ）

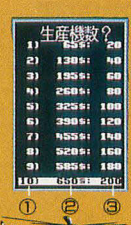
⑶次に生産する機数を選びます。☞

①生産機数

②生産に必要な軍事費

③生産に必要な工業力

⑷新しく生産したユニットがヘックス上に現れます。



部隊表

自軍全ユニットの一覧表です。単にユニットの状態を見るだけでなく、目的のユニットを表上で探してそれにヘックスカーソルを移動させます。

■操作方法

⑴「部隊表」を選ぶと、画面が部隊表に変わります。

①ユニットナンバー　②ユニットタイプ（☞22ページ）

③経験値　④兵器名　⑤機数

⑥X座標　⑦Y座標　⑧燃料残量

⑨搭載ユニット：搭載しているユニットのユニットタイプ

⑩行動状態：「GO」――行動可能な状態

「END」――行動終了

「GUS」――補給が済んで行動可能な状態

「TRNS」―現在輸送車両に搭載中

⑵方向ボタンで、行動させたいユニットを選び、Aボタンを押すとビューマップにもどり、ヘックスカーソルがそのユニットの位置へ移動します。

⑶Aボタンを押さずにBボタンを押すとビューマップにもどり、ヘックスカーソルも移動しません。

次部隊

行動可能なユニットに、ヘックスカーソルを移動します。

■操作方法

(1)全体命令コマンドから「次部隊」を選びます。

全体図

マップ全域を表す大きなマップを表示します。赤い点は「建物」（☞23ページ）です。

■操作方法

(1)全体命令コマンドから「全体図」を選びます。

(2)ビューマップにもどるときは、Bボタンを押してください。

首都

ヘックスカーソルを自国の首都に移動させます。

■操作方法

(1)全体命令コマンドから「首都」を選びます。

収入表

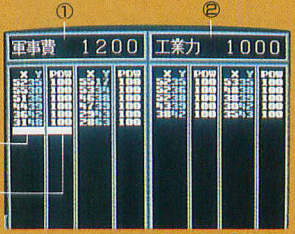
現在、自国の支配している都市と工場の位置および耐久度の一覧表です。

①1ターンに都市から入る軍事費の合計

②1ターンに工場から入る工業力の合計

③座標

④耐久度



状況表

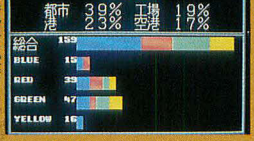
現在の各国の勢力状況が表示されます。

このコマンドはイニシャルコマンドの「CHECK」を選んだときと同じ、「領土比率表」と「種類別機数表」を表示します。

■操作方法

(1)「状況表」のコマンドを選ぶと最初に「領土比率表」が表示され、続いて何かボタンを押すと「種類別機数表」が表示されます。

▶領土比率表



▶種類別機数表

耐久度

首都、都市、空港、工場、港、橋の耐久度を調べます。

■操作方法

(1)耐久度を見たいヘックスに、ヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押すと耐久度表が表示されます。ただし、耐久度を見たいヘックスにユニットがいるときは、全体命令コマンドの「耐久度」を選んでください。

全移動

戦闘が激化し前線が首都から遠くなると、生産したユニットが前線に届くには何ターンもかかります。そんなとき、このコマンドを選ぶと、ターンが変わるたびにユニットが指定した目的地に向かってくれるので、大変楽になります。

なお、このコマンドを使うためには、まず「行軍」コマンドで、目的地の指定をしてください。(☞56ページ)

全移動のルール

(1)全移動を選んだ場合、「行動済み」や、目標地点を指定していないユニットを除いて、ユニットナンバーの小さい順に目的地に向かって最短移動距離を進みます。移動が終わると行動終了となります。

(2)移動中に敵に接した場合、自動的に攻撃に入ります。攻撃が終了すると行動終了となります。

オプションコマンド

オプションコマンドは、ゲームをより円滑に進めるための補助的コマンドです。

■オプションコマンドの使い方

1. ビューマップ上でCボタンを3回押してください。(コンピュータがプレイ中のときは、オプションコマンド表が現れるまで、Cボタンを押し続けてください。)
2. 画面にオプションコマンド表が現れますので、行いたいコマンドを選んでください。
3. Bボタンを押すと、表は消えます。

全体命令コマンドの種類

GAME SAVE (☞65ページ)
GAME LOAD (☞65ページ)
STOP (☞65ページ)
END (☞65ページ)
SPEED (☞66ページ)
SOUND (☞66ページ)
ALARM (☞66ページ)
PLAYER (☞67ページ)
OPERATION (☞67ページ)

GAME SAVE ゲームセーブ

ゲームを途中でやめる場合、今までのデータを保存します。保存したデータは、ゲームスタートのときや、次に説明する「GAME LOAD」コマンドで再開することができます。

■操作方法

(1)「GAME SAVE」を選ぶと、自動的にセーブできます。

セーブのルール

(1)保存できるデータは1つだけです。以前にセーブしたデータは消えますので注意してください。

GAME LOAD ゲームロード

セーブしたゲームデータを呼び出し、ゲームの途中で他のゲームに移ることができます。

■操作方法

(1)「GAME LOAD」を選びます。

(2)画面がロードしたゲームの画面に変わります。

ロードのルール

(1)現在プレイしているゲームには復帰できないので、注意してください。

STOP ストップ

ゲームを強制的に中止して、タイトル画面に行きます。現在プレイしているゲームには復帰できないので注意してください。

■操作方法

(1)「STOP」を選ぶと「実行」か「中止」かを確認してきます。強制的中止をするのなら「実行」を、ゲームに復帰するのなら「中止」を選び、Aボタンを押してください。

END エンド

自分から降伏をするコマンドです。現在、プレイしているゲームには復帰できないので注意してください。

■操作方法

(1)「END」を選ぶと「実行」か「中止」かを確認してきます。強制的終了をするのなら「実行」を、ゲームに復帰するのなら「中止」を選び、Aボタンを押してください。

SPEED……スピード

戦闘時の画面表示を変えることによりゲームの進行スピードを変更できます。

●設定できるスピードは次の3種類です。

①REAL：すべての国の戦闘時に戦闘画面が現れます。

②FAST：戦闘時に戦闘画面が現れず、結果のみ表示する。

③AUTO：人間プレイヤーのフェイズのときのみ戦闘画面を表示します。(コンピュータプレイヤーフェイズでの戦いは結果のみを表示します。)

■操作方法

(1)カーソルを「SPEED」の上にあわせ、Aボタンを押すと表示が順に変わります。

(2)設定したいスピードが出たらBボタンを押してゲームに戻ります。

SOUND……サウンド

ゲーム中にサウンドを流すか流さないかを決めます。

ON　：サウンドを鳴らす

OFF：サウンドを鳴らさない

■操作方法

(1)カーソルを「SOUND」の上にあわせ、Aボタンを押すと表示が順に変わります。

(2)設定したいタイプが出たらBボタンを押してゲームに戻ります。

ALARM……アラーム

プレイヤーの担当している国のフェイズがきたときアラームを何回鳴らすかを決めます。

■操作方法

(1)カーソルを「ALARM」の上にあわせ、Aボタンを押すと表示が「1➡2➡4➡8➡0」の順に変わります。

(2)設定したい回数が出たらBボタンを押してゲームに戻ります。

PLAYER ---------- プレイヤー

人間とコンピュータとが入れ替わるときや、各プレイヤーのサウンドを変更するときなどに使います。

■操作方法

(1)「PLAYER」を選ぶと「プレイヤー変更表」が現れます。

USER ：人間プレイヤー
COM ：コンピュータ
NOT ：戦闘に不参加

▶プレイヤー変更表

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	VGM1
RED	COM	BEGINER	VGM2
GREEN	NOT	BEGINER	VGM3
YELLOW	NOT	BEGINER	VGM4

(2)プレイヤーを変更したい場合は変更したい国の「操作」の欄にカーソルを移動しAボタンを押すと変更されます。

(3)サウンドを変更したい時は変更したい国の「サウンド」の欄にカーソルを移動しAボタンを押すと変更されます。

(4)Bボタンを押すとゲームに戻ります。

OPERATION ---------- オペレーション

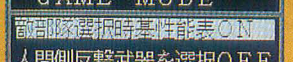
ここでは、戦闘方法のルールを一部変更できます。

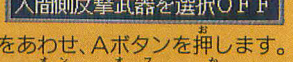
(1)敵部隊選択時基本性能表
初期状態はONです。OFFにすると敵ユニットにヘックスカーソルを合わせ、Aボタンを押しても「基本性能表」が表示されません。

(2)人間側反撃武器を選択
初期状態はOFF です。ONにすると人間プレイヤーが攻撃を受けた際、どの武器を使って反撃するかを選べます。

■操作方法

(1)「OPERATION」を選ぶと「GAME MODE」変更ウィンドウが現れます。





(2)変更したい項目にカーソルをあわせ、Aボタンを押します。表示がAボタンを押すたびに「ON」「OFF」と変わるので、自分の希望の表示にします。

(3)Bボタンを押すとゲームに戻ります。

【注意】この取扱説明書では、「OPERATION」の設定が初期状態であることを前提としています。この設定を変更すると、説明書の記述と食い違いが生じることがありますので、注意してください。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFを まず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

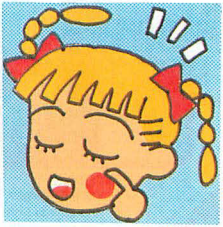
カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

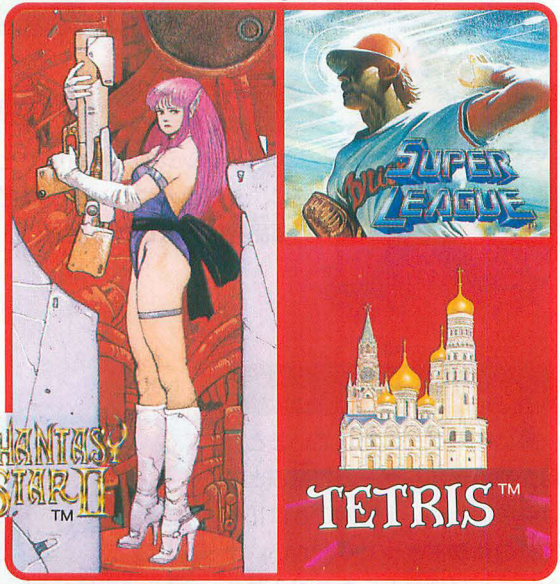


MEGA DRIVE NEW LINE UP!

スペースハリアーII　スーパーサンダーブレード　獣王記（じゅうおうき）

アレックスキッド　天空魔城（てんくうまじょう）　おそ松（まつ）くん　はちゃめちゃ劇場（げきじょう）

©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ



※TETRIS

TM and © 1987, AcademySoft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.;and sublicensed to Mirrorsoft Ltd. and Sphere, Inc. Tengen, and Sega Enterprises Ltd. © 1988 Tengen (Atari Games). All Rights Reserved. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov, respectively. Adapted by © SEGA 1989

SUPER大戦略

セガジョイジョイテレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

札幌　011-832-2733
東京　03-236-2999
大阪　06-333-8181
福岡　092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

メガドライブカートリッジ　**SUPER大戦略**

このゲームに対するご意見やご感想を、
下記までお寄せください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(742)7068(直通)

α

©SYSTEM SOFT CORP. 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1989

禁無断転載

MEGA DRIVE

G-4501

株式会社 セガ・エンタープライゼス